Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NES-ZP-NOE

HOW TO PLAY

TAITO®

TAITO CORPORATION

Ⓣ

TAITO®

TAITO CORPORATION

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compability with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

PFLEGE DES SPIELS

- Achten Sie immer darauf, daß beim Einstecken oder herausnehmen der Spielkassette der Computer ausgeschaltet ist.
- Dieses Game-Pak ist ein Präzisionsprodukt. Schützen Sie es vor hohen Temperaturen und Stößen. Bewahren Sie es bei Raumtemperatur auf. Versuchen Sie niemals, es zu öffnen.
- Berühren Sie nicht die Kontaktstellen, und versuchen Sie nicht, Ihre Finger oder Metallgegenstände in die Kontaktöffnungen zu stecken.
- Zum Reinigen niemals flüchtige Lösungsmittel wie Benzol, Alkohol o.ä. verwehden. Dadurch kann das Game-Pak beschädigt werden.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH

zum Kauf von **Puzznik** ™ von Taito ® .
Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, lesen Sie bitte diese Anleitung sorgfältig durch.

SEITE

Die Geschichte **5**
Bedienung **6**
Spielerwertung **8**
Was alles auf Sie zukommt **9**
Spielregeln **10**
Punktezählung **12**
Spezielle Merkmale **13**
Hinweise und Tips **16**
Gravnic — Inhaltsverzeichnis **17**

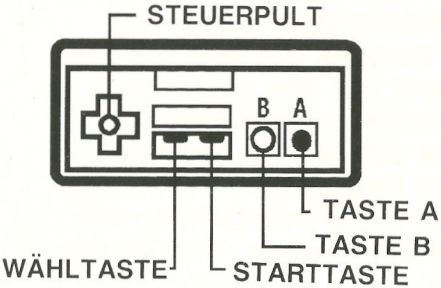
DIE GESCHICHITE

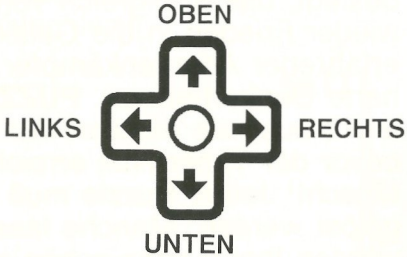
Sie haben den letzten Terroristen erschossen, die Verbrecher besiegt, das Königreich von dem bösen Zauberer vefreit, und wieder Frieden in die Galaxie gebracht. Was macht ein erfahrener Arkadenkämpfer nun? Bereiten Sie sich auf eine harte Denkarbeit vor. **PUZZNIK** sieht auf den ersten blick so leicht aus; sie müssen nur die Stücke zusammensetzen, bevor der Timer Null erreicht. Aber das leichte Aussehen täuscht! Jedes Puzzle muß in einer bestimmten Reihenfolge gelöst werden. Manche lassen sich leicht beenden, andere werden Ihnen ganz schön zu schaffen machen, und ein paar werden Sie zum Wahnsinn treiben!

WIR SIND NICHT FÜR DEN VERLUST IHRER ZURECHNUNGSFÄHIGKEIT VERANTWORTLICH!

BEDIENUNG

Steuerpult





Linke Pfeiltaste	- Fallrichtung auf LINKS stellen
Reche Pfeiltaste	- Fallrichtung auf RECHTS stellen.
Obere Pfeiltaste	- Fallrichtung auf OBEN stellen.
Untere Pfeiltaste	- Fallrichtung auf UNTEN stellen.
Taste "A" oder "B"	- Fallrichtung aktivieren, um die Stücke fallen zu lassen.

Starten des Spiels

Die START-Taste drücken, um im Optionsbildschirm weiterzuschalten.

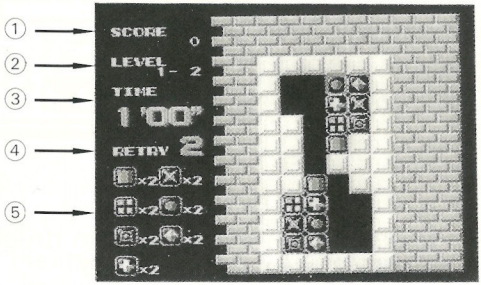
Spieloptionsschirm

Die OBEN- oder UNTEN-Pfeiltaste oder die Wähltaste drücken, um zwischen PUZZNIK, GRAVNIC oder PASSWORD umzuschalten.

PUZZNIK wählen und die Starttaste drücken, um die Wahl vorzunehmen.

SPIELERWERTUNG

Die momentane Wertung des Spielers wird links im Spielbildschirm gezeigt.



① Punktewertung
② Spielniveau
③ Restzeit
④ Restliche Versuche
⑤ Stücke im Puzzle

WAS ALLES AUF SIE ZUKOMMT

Jedes Puzzle hat eine Reihe verschiedener Formen:

Diamanten

Würfel

Gitter

Pluszeichen

Pyramiden

Kugeln

X-Zeichen

Schilde

SPIELREGELN

PUZZNIK hat 16 Spielniveaus. Jedes Niveau hat 10 Puzzles.Ein Puzzle wird vollendet, indem jedes Stück richtig eingesetzt wird, bevor die Zeit Null erreicht.

Wählen eines Stücks:

Bewegen Sie den roten Puzzle-Cursor mit den Pfeiltasten, um das zu bewegen gewünschte Stück zu wählen.

Bewegen eines Stücks:

Die Taste "A" oder "B"gedrückt halten. Der Puzzle-Cursor beginnt zu blinken.

Die Pfeiltasten und die Taste "A" oder "B" gleichzeitig betätigen, um das Stück mit dem Puzzle-Cursor zu bewegen.

Die Taste "A" oder "B" loslassen, um das Stück freizugeben.

Bitte beachten:

Sie können nur ein Stück mit dem Puzzle-Cursor nack links oder rechts bewegen (die Schwerkraft zieht die Stücke nach unten). Die einzige Chance, Stücke nach oben zu bewegen, ist wenn Ihr Stück auf einem Fahrstuhlstück mitreitet.

Das Spiel warnt Sie, wenn nur 30 Sekunden bzw. 10 Sekunden Spielzeit übrig sind.

PUNKTEZÄHLUNG

PUZZNIC bietet Ihnen mehrere Möglichkeiten, viele Punkte anzusammeln!

2 Stücke zusammensetzen	100 Punkte
3 Stücke zusammensetzen	200 Punkte

Sie können auch einen Kettenreaktionsbonus verdienen, indem Sie nur einen Block bewegen, und dadurch mehrere Stücke zusammensetzen!Wahl einer Kampftechnikgruppe:

Sie bekommen einen Simultanbonus, wenn Sie vier (4) oder mehr Stücke gleichzeitig plazieren.

Wenn ein Puzzle beendet wird, bringt das:

Einen Timerbonus für die Zeit, die noch übrig ist. Sie erhalten 50 Punkte mal Spielniveau mal Sekunde.

Einen Niveaubonus für das momentane Spielniveau. Je höher das Niveau, umso höher der Bonus.

SPEZIELLE MERKMALE

PUZZNIC gibt Ihnen die Möglichkeit, das Puzzle erneut zu versuchen, das momentane Spiel fortzusetzen, oder mittels eines Kennworts zum vorher gespielten Niveau zurückzukehren.

WIEDERHOLOPTION

Sie können das momentane Puzzle erneut versuchen, wenn Sie beim Spielen einen Fehler machen.

Verwendung der Wiederholfunktion (RETRY)

Drüken Sie die Starttaste, um zu pausieren.

Drücken Sie die Taste "A" oder "B", um das momentane Puzzle erneut zu versuchen.

Drücken Sie die Starttaste oder wählen Sie Löschen (CANCEL), wenn Sie die Wiederholfunktion aufheben wollen.

Sie können das momentane Puzzle bis zu zwei Mal (2) wiederholen.

Bitte beachten:

Durch Verwendung von RETRY wird nicht mehr Zeit für das momentane Niveau zur Verfügung gestellt.

FORTSETZUNGSOPTION (CONTINUE)

Sie können das momentane Puzzle fortsetzen, wenn die Zeit abgelaufen ist oder wenn Sie keine neuen Versuche mehr übrig haben.

Drücken Sie die START-Taste, um das momentane Puzzle fortzusetzen, bevor die Zeitzählung Null erreicht.

Die Fortsetzungsoption kann beliebig oft eingesetzt werden.

Bitte beachten:

Durch Verwendung dieser Option wird die Punktezählung auf Null gestellt.

KENNWORTOPTION (PASSWORD)

Dieses Spiel hat eine Kennwortfunktion für Spielpult 1, um das momentane Puzzle fortzusetzen.

Das Kennwort erscheint jedes Mal, wenn Sie die Option CONTINUE oder RETRY einsetzen.

KENNWORTFUNKTION (Fortsetzung)

Verwendung der Kennwortfunktion (PASSWORD):

Drücken Sie die Zifferntaste UP oder DOWN, oder die SELECT-Taste, um Zwischen PUZZNIC, CRAVNIC oder PASSWORD umzustellen.

Wählen Sie PASSWORD und drücken Sie die START-Taste, um zum Kennwort-Eingabebildschirm (PASSWORD INPUT) zu schalten.

Verwenden Sie die Pfeiltaste UP/DOWN/LEFT/RIGHT zum Bewegen des Cursors.

Drücken Sie "A" oder "B" zum Wählen eines Buchstabens.

Wählen Sie BACK, um zurückzugehen.

Wählen Sie END, wenn Sie einen Fehler gemacht haben und das Kennwort erneut eingeben wollen.

Wenn das Kennwort korrekt ist, startet das Spiel automatisch mit dem gewählten Puzzle.

HINWEISE UND TIPS

- Achten Sie darauf, wie viele Blöcke in dem Puzzle-Haufen noch übrig sind. Sie könen gezwungen sein, sich einen Dreifach-Treffer zu holen, um sich zu retten.

- Notieren Sie ALLE Ihre Kennwörter. Wenn ein Puzzle einmal gelöst wird, dann bedeutet das noch nicht, daß Sie sich beim nächsten Mal noch daran erinnern, wie es ging.

- Seien Sie mit "offensichtlichen" Aügen vorsichtig. Was sich auf den ersten Blick anbitet, kann Ihnen später Kopfschmerzen bereiten.

- Denken Sie daran: Neuversuche sparen keine Zeit, und Fortsetzungen stellen die Punktewertung zurück.

GRAVMOC — INHALTSVERZEICHNIS

SEITE

Die Geschichte 18

Bedienung 19

Spielerwertung 21

Spielregeln 22

Punktewertung 23

Spezielle Merkmale 24

Hinweise und Tips 27

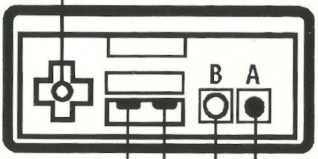
DIE GESCHICHTE

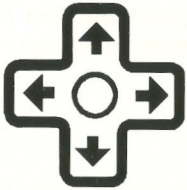
Sie glauben also, daß Sie ein PUZZNIC-Großmeister sind. Sind Sie für den nächsten Schritt bereit? GRAVNIC wird Ihre Fähigkeit zum Puzzle-Lösen wirklich auf die Probe stellen. Anstelle nur ein Stück zu bewegen, müssen Sie jetzt alle Stücke gleichqeitig bewegen, indem Sie die Schwerkraft ändern. Klingt einfach, sagen Sie? Sie werden sich sundern! Jedes Puzzle muß in mjehreren Schritten gelöst werden. Natürlich würde nur ein echter PUZZNIC-Profi sich überhaupt an GRAVNIC trauen.

Sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt!

BEDIENUNG

STEUERPULT





Linke Pfeiltast	- Puzzle-Cursor nach LINKS stellen.
Rechte Pfeiltaste	- Puzzle-Cursor nach RECHTS stellen.
Obere Pfeiltaste	- Puzzle-Cursor nach OBEN stellen.
Untere Pfeiltaste	- Puzzle-Cursor nach UNTEN stellen.
Taste "A" oder "B"	- Ein Stück festhalten.

BEDIENUNG

Spielstart

Drücken Sie die START-Taste, um den Spiel-Optionsbildschirm weiterzuschalten.

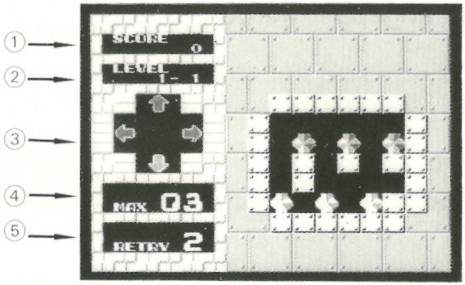
Spiel-Optionsbildschirm

Drücken Sie die Pfeiltaste nach oben oder unden, oder die SELECT-Taste, um zwischen PUZZNIK, GRAVNIC oder PASSWORD umzuschalten.

Wählen Sie GRAVNIC und drücken Sie die START-Taste, um Ihre Wahl zu treffen.

SPIELERWERTUNG

Die momentane Wertung des Spielers wird links im Spielbildschirm gezeigt.



① Punktewertung
② Spielniveau
③ Schwerkraftrichtung
④ Restliche Versuche
⑤ Verbleibende Versuche

SPIELREGELN

GRAVNIC HAT Spielniveaus. Ein Puzzle ist fertig, wenn alle beweglichen Stücke innerhalb der zur Verfügung stehenden Anzahl von Bewegungen angepaßt werden.

Umstellen der Schwerkraft:

Mit den Pfeiltasten die Richtung wählen, um die Puzzle-Stücke zu bewegen.

Die Taste "A" oder "B" drücken, um den Zug auszuführen.

PUNKTEZÄHLUNG

Wenn ein GRAVNIC—Puzzle fertiggespielt wird, verdienen Sie die folgenden Punkte:

STAGE BONUS

1000 Punkte x momentanes Spielniveau

MAX BONUS

500 Punkte für jeden nicht gebrauchten Zug

RETRY BONUS

500 Punkte für jeden nicht gebrauchten Neuversuch

SPEZIELLE MERKMALE

GRAVNIC gibt Ihnen die Möglichkeit, das Puzzle erneut zu versuchen, das momentane Spiel fortzusetzen, oder mittels eines Kennworts zum vorher gespielten Niveau zurückzukehren.

WIEDERHOLOPRION

Sie können das momentane Puzzle erneut versuchen, wenn Sie beim Spielen einen Fehler machen.

Verwendung der Wiederholfunktion (RETRY):

Drücken Sie die Starttaste, um zu pausieren.

Drücken Sie die Taste "A" oder "B", um das momentane Puzzle erneut zu versuchen.

Drücken Sie die Starttaste, wenn Sie die Wiederholfunktion aufheben wollen.

Sie können das momentane Puzzle bis zu zwei Mal (2) wiederholen.

FORTSETZUNGSOPTION (CONTINUE)

Sie können das momentane Puzzle fortsetzen, wenn die Zeit abgelaufen ist oder wenn Sie keine neuen Versuche mehr übrig haben.

Drücken Sie die START-Taste, um das momentne Puzzle fortzusetzen, bevor die Zeitzählung Null erreicht.

Die Fortsetzungsoption kann beliebig oft einesetzt werden.

Bitte beachten:

Durch Verwendung dieser option wird die Punktezählung auf Null gestellt.

KENNWORTOPTION (PASSWORD)

Dieses Spiel hat eine Kennwortfunktion für Spielpult 1, um das momentane Puzzle fortzusetzen.

Das Kennwort erscheint jedes Mal, wenn Sie die Option CONTINUE oder RETRY einsetzen.

KENNWORTFUNKTION (Fortsetzung)

Verwendung der Kennwortfunktion (PASSWORD):

Drücken Sie die Zifferntaste UP oder DOWN, oder die SELECT-Taste, um zwischen PUZZNIC, GRAVNIC oder PASSWORD umzustellen.

Wählen Sie PASSWORD und drücken Sie die START-Taste, um zum Kennwort-Eingabebildschirm (PASSWORD INPUYT) zu schalten.

Verwenden Sie die Pfeiltaste UP/DOWN/LEFT/RIGHT zum Bewegen des Cursors.

Drücken Sie "A" oder "B" zum Wählen eines Buchstabens.

Drücken Sie "A" oder "B" zum Wählen eines Buchstabens.

Wählen Sie BACK, um zurückzugehen.

Wählen Sie END, wenn Sie einen Fehler gemacht haven und das Kennwort erneut eingeben wollen.

Wenn das Kennwort korrekt ist, startet das Spiel automatisch mit dem gewählten Puzzle.

HINWEISE UND TIPS

- Dieses Spiel hat kein Zeitlimit, denken Sie darum schwierige Züge gründlich durch.

- Sie haben eine festgelegte Anzahl von Zügen; verschwenden Sie keine.

- Denken Sie daran, daß Sie ALLE Stücke des Puzzles bewegen.

- Manchmal müssen Sie einen Satz Stücke entfernen, bevor Sie die anderen fertigmachen können.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

TAITO®

TAITO CORPORATION

DISTRIBUTED BY SINA Konsolenspiele Vertriebs- und Marketing-GmbH,
Am Südpark 12 6092 Kelsterbach

Printed in Japan